

Labyrinth

1. Informations générales sur le logiciel

Auteur : l'équipe de développement de Project Omega (réécriture complète d'un logiciel de l'association Enseignement public et Informatique ; portage initié par la société Apple, en partenariat avec les CRDP de Paris et Versailles pour le CD-Rom *Des logiciels libres pour l'école primaire*).

Version : 1.0.1

Licence : GPL

Date de parution : mars 2004

Taille du fichier : 5 000 Ko

Environnement requis : GNU Linux, Mac OS X, Windows

Site dédié : <http://www.projectomega.com>

Public concerné : cycle 1, début de cycle 2 (GS, CP débutants), CLIS

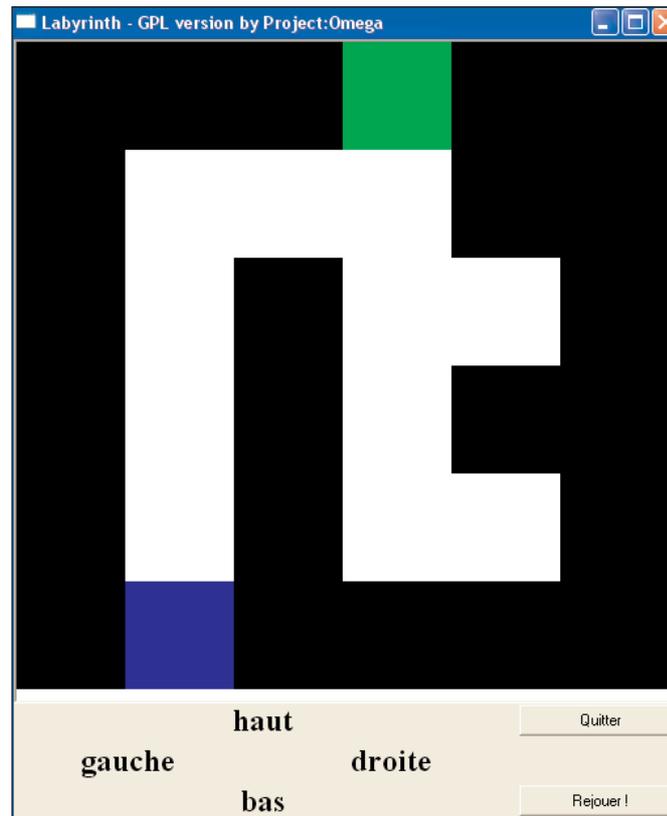
Discipline : découverte du monde (structuration de l'espace, latéralisation, acquisition d'un vocabulaire adapté)

Genre : éducatif

Descriptif : *Labyrinth* est un logiciel ludo-éducatif. Il s'agit de trouver son chemin au travers d'un labyrinthe et de rallier un point déterminé. Les configurations de jeu sont de plus en plus complexes à mesure que le joueur parvient au but et enchaîne les parties.

2. Tutoriel (mode d'emploi)

Page d'accueil

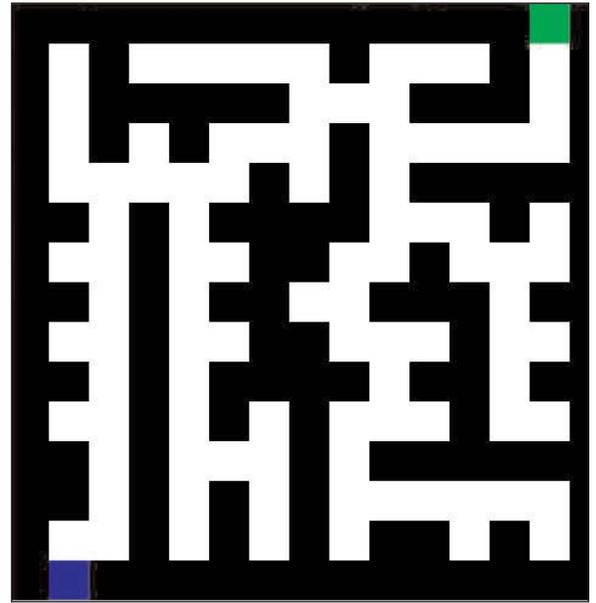
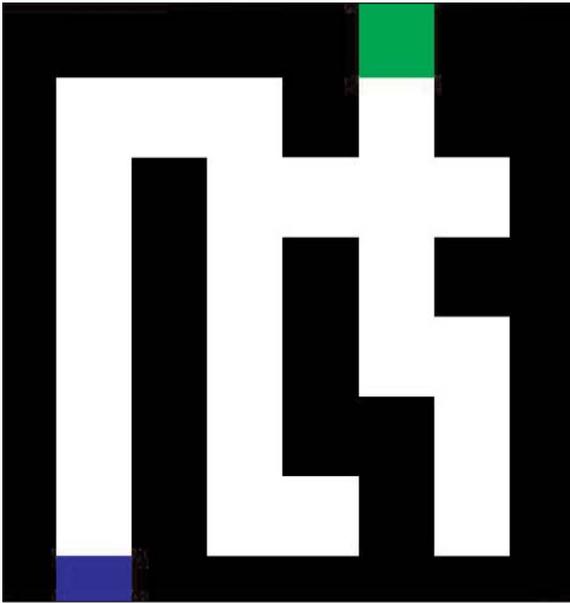


✿ La page d'accueil donne directement accès au jeu. Le joueur utilise les flèches directionnelles du clavier pour déplacer le carré bleu jusque sur le carré vert.



✿ Lorsque le but est atteint, un signal sonore (applaudissements) se fait entendre et un texte de félicitation s'affiche ("Bravo !!").

L'élève peut faire une nouvelle partie en cliquant sur le bouton "Rejouer !"



✦ À mesure que le joueur accumule les victoires, les configurations de jeu sont de plus en plus complexes.

3. Piste pour une exploitation pédagogique

Labyrinth 1

Présentation

- ◆ disciplines : découverte du monde, mathématiques, maîtrise de la langue
- ◆ niveaux concernés : moyenne et grande sections, CP débutants, CLIS
- ◆ descriptif : orientation dans l'espace
- ◆ référence aux programmes officiels : repérer des déplacements dans l'espace
- ◆ prérequis : associer le sens de déplacement du carré à l'orientation des flèches directionnelles du clavier
- ◆ objectif cognitif : savoir s'orienter dans un espace avec obstacles
- ◆ objectif méthodologique : utiliser les flèches directionnelles
- ◆ temps imparti : selon le niveau et le projet, 4 à 7 séances de 20 minutes

Déroulé pédagogique

- ◆ modes d'utilisation : travail individuel ou collectif
- ◆ déroulé des étapes
 - Par petits groupes, les enfants découvrent un grand labyrinthe (plan horizontal) dessiné sur papier ou à la craie dans la cour de récréation. Les enfants doivent trouver le chemin pour aller au point indiqué ; ils doivent également (selon le niveau auquel on s'adresse) verbaliser leurs actions : "tout droit", "en arrière", "à gauche", "à droite". Pour les plus grands, on répartit les élèves en équipe de 2 : l'un indique verbalement le chemin à suivre, l'autre exécute.
 - Dans la classe, par petits groupes, avec un labyrinthe dessiné sur une feuille quadrillée (plan vertical), un enfant déplace un pion (magnétique ou avec patafix) case par case, selon les indications données par les autres pour rejoindre le point indiqué. Pour les plus petits, les indications "gauche", "droite", ... peuvent être remplacées par exemple par des indications de couleur (en ayant pris soin de matérialiser auparavant chaque direction par une couleur).
 - Par groupes de 2 sur un ordinateur, dans le cadre des ateliers et d'un contrat de travail, les élèves découvrent le logiciel *Labyrinth*. On s'entraide, on se conseille, mais on ne fait pas "à la place de". On peut également utiliser les couleurs pour les plus jeunes (gommettes de chaque côté de l'écran), à condition de varier les couleurs pour éviter l'assimilation systématique "gauche-bleu", "droite-jaune", par exemple.
 - Individuellement, dans le même cadre, faire "traverser" aux élèves 3 ou 4 labyrinthes de difficultés croissantes (c'est possible en cliquant sur "Rejouer !") en leur indiquant que l'objectif est de ne faire aucune erreur. Demander aux enfants de compter leurs erreurs.
 - Faire faire aux élèves individuellement des exercices sur papier (voir les fiches d'activités).
 - Il est envisageable de réaliser soi-même ou de faire réaliser aux élèves un labyrinthe.
 - Pour les plus grands, avec des impressions d'écran, en ayant pris soin de tracer à l'aide d'un crayon et d'une règle les cases, demander aux élèves de compter le nombre de coups à jouer pour gagner. Faire ensuite rechercher le labyrinthe correspondant sur le logiciel *Labyrinth* et donner comme consigne de traverser le labyrinthe avec le nombre de coups qui a été identifié.
 - Ce travail peut être réalisé dans le cadre d'un projet pluridisciplinaire portant sur le mythe du Minotaure.

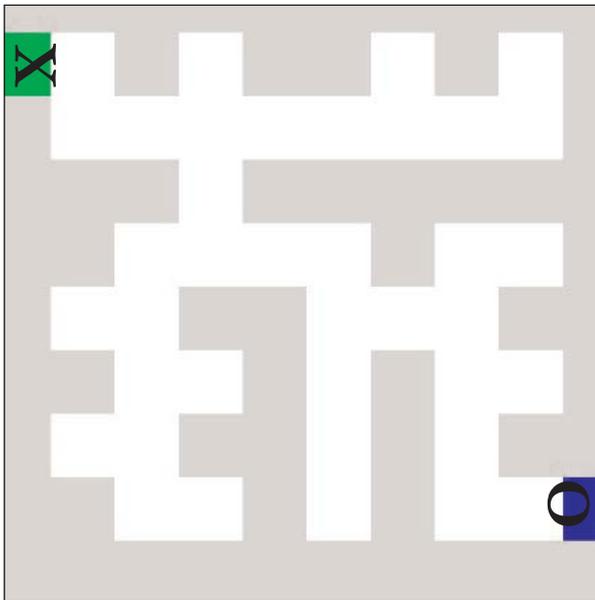
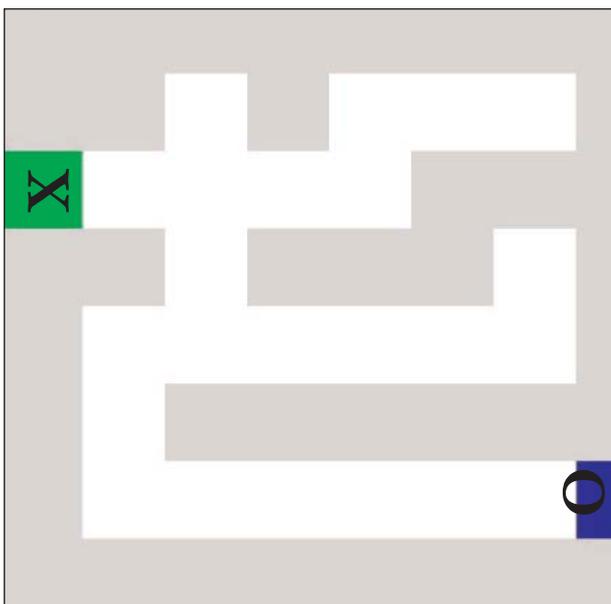
Fiche d'activités 1

Prénom :

Nom :

Date :

Dessine le trajet pour aller de O à X.



Fiche d'activités 2

Prénom :

Nom :

Date :

Dessine le trajet pour aller de O à X.

